

<<学校团体心理游戏教程与案例>>

图书基本信息

书名：<<学校团体心理游戏教程与案例>>

13位ISBN编号：9787542721464

10位ISBN编号：7542721461

出版时间：2006-3

出版时间：上海科普

作者：杨敏毅,鞠瑞利

页数：303

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<学校团体心理游戏教程与案例>>

内容概要

通过心理游戏能有针对性地指导解决中学生存在的自我意识、学习潜能、情绪调控、沟通交往、生存意志、心灵成长等方面的困惑，有效地帮助班主任解决在班级集体建设中面对的如环境适应、成功激励、合作竞争、感恩责任、创新拓展等难题。

作者在长期实践的基础上对熟练操作的100余个心理游戏加以精选和提炼，编制成以下八个单元：“环境适应篇”、“沟通交往篇”、“竞争合作篇”、“自我意识篇”、“创新实践篇”、“意志责任篇”、“学习管理篇”、“心灵成长篇”。

每一单元由8个游戏组成，每个游戏活动均有活动名称、活动目的、活动时间、活动道具、活动场地、活动程序、注意事项、活动扫描八个方面的详细介绍，其中活动扫描中包括活动点评、活动案例、学生感言三部分内容。

<<学校团体心理游戏教程与案例>>

作者简介

鞠瑞利，华东师范大学心理系硕士，七宝中学心理专职教师。

<<学校团体心理游戏教程与案例>>

书籍目录

单元一 环境适应篇 第1章 有缘相识 第2章 寻人行动 第3章 个性名片 第4章 “松鼠”搬家 第5章 多元排队 第6章 体验放松 第7章 “蜈蚣”翻身 第8章 寻找归属
单元二 沟通交流篇 第1章 “变形虫” 第2章 我说你画 第3章 “盲人”旅行 第4章 最佳配图 第5章 我说你剪 第6章 风雨同行 第7章 找“领袖” 第8章 人体“拷贝”
单元三 竞争合作篇 第1章 “啄木鸟”行动 第2章 广告设计 第3章 圈之魅力 第4章 解开“手链” 第5章 同舟共济 第6章 造“房子” 第7章 巧渡“小河” 第8章 穿越“沼泽地”
单元四 自我意识篇 第1章 画“自画像” 第2章 百花园 第3章 音乐与意象 第4章 我要 第5章 取舍最爱 第6章 价值拍卖 第7章 背后留言 第8章 目标搜索
单元五 创新实践篇 第1章 卖梳子 第2章 遵从指导 第3章 心中的塔 第4章 传球夺秒 第5章 比比谁高 第6章 高空飞蛋 第7章 畅想拼图 第8章 平面魔方
单元六 意志责任篇 第1章 举手仪式 第2章 突出重围 第3章 护蛋行动 第4章 手指的力量 第5章 祝福花篮 第6章 接受现实 第7章 承担责任 第8章 信任后仰
单元七 学习管理篇 第1章 时间分割 第2章 于无声处 第3章 时装秀 第4章 用途无限 第5章 资源共享 第6章 寻找变化 第7章 一分钟价值 第8章 集思广益
单元八 心灵成长篇 第1章 走出“舒服圈” 第2章 收获“糖弹” 第3章 看我“走过来” 第4章 规则的意义 第5章 寻宝记 第6章 心灵电报 第7章 感恩父母 第8章 命运之牌后记

<<学校团体心理游戏教程与案例>>

章节摘录

书摘第1章有缘相识一、活动目的 1. 通过游戏让学生体验主动交往的乐趣。

2. 学生在交流中发现共同爱好, 寻找志同道合的朋友。

二、活动时间 大约需要20分钟。

三、活动道具 多种颜色的小方形纸若干, 每张纸分别剪成四小块彼此能相互契合的形状。

选择欢快的乐曲做背景音乐。

四、活动场地 室内为宜。

五、活动程序 1. 在背景音乐的欢快气氛下, 主持人要求每个参与者到场地中央的盘子里选取一张自己喜欢的纸片。

2. 根据自己所选纸片的颜色与形状, 到群体中寻找能与自己图形契合的“有缘人”。

3. 找到了“有缘人”后, 两人坐在一起, 相互介绍自己, 通过交谈找出彼此间三个以上的共同点。

4. 全班交流分享。

六、注意事项 1. 此游戏比较适合于一个相互陌生的群体。

2. 纸片设计时可以4张相互契合拼成一个正方形, 就会出现一人同时可以与两人相契合的情况。主持人可以要求第一个图形契合的人为“有缘人”, 也可以要求只要是图形能契合的人都为“有缘人”。

3. 有缘人可以是颜色相同形状契合, 也可以是颜色不同但形状契合的人, 由学生自己理解决定。

4. 游戏还可以继续深入, 在两个“有缘人”的基础上接着做“成双成对”, 继续寻找图形契合的另两个“有缘人”。

找到后, 四个“有缘人”通过交谈, 寻找彼此间存在的三个共同点。

七、活动扫描 1. 活动点评 一群陌生人走在一起, 如何主动介绍自己、认识他人?“有缘相识”游戏利用小道具——一张不规则的纸片, 让你跨出主动交往的第一步。

不管他是谁, 不知道他在哪里, 凭着手中的小纸片, 努力去寻找。

相信相遇是一种缘分, 所以当彼此找到图形契合的“有缘人”时就会特别高兴, 开心地坐在一起交谈, 挖掘着彼此间的共同点。

陌生感没有了, 人与人的距离拉近了。

当发现彼此有这样那样的相似时, 就会特别兴奋、特别珍视。

当主持人要求“有缘人”与大家一起分享共同点时, 他们总是自告奋勇, 迫不及待, 在分享受到大家的认可时更是开心不已。

原本一个陌生的群体, 由于找到“有缘人”, 而变得融洽与温馨。

2. 活动案例 主持人准备了48张小纸片。

每4张可以拼成一个正方形, 共有12种颜色。

今天一共有42个学生参加游戏, 每人领取一张后, 还剩余6张小纸片。

这些纸片可能是被挑剩的, 颜色不好看, 如黑色的, 白色的等, 也可能是被人漏选的。

纸片多于参加人数, 是为了给参与者自由选择的余地, 同时也为寻找“有缘人”设置了难度, 有人会找不到契合的“有缘人”图形。

每个人凭着手中的纸片在群体中寻找自己的“有缘人”, 一对找到了……五对找到了……一三分钟后只剩下了四个人未找到纸片形状契合的“有缘人”, 其他成对的“有缘人”在一起寻找着彼此的“三个共同点”。

他们四个人显得孤零零的。

主持人暗示他们, 想一想还有什么办法可以找到自己的“另一半”? 其中一位跑到群体中, 快速地与人核对着, 最后他发现自己可以与一位已找到“另一半”人的契合, 在他的主动要求下, 他被吸成“有缘人”, 脸上露出幸福的笑容。

见有人找到了归属, 剩下的三人也有了希望和信心。

<<学校团体心理游戏教程与案例>>

其中两人不约而同地跑到圈中央，在剩余的纸片中寻找起来。

不多久，他们发现有两张纸片可以相互契合，“啊，我们是有缘人”他们兴奋地跑回座位。

最后剩余的那个人，默默地坐在自己的座位上，静静地等待着主持人发布新的游戏指令。

主持人走到他身边问：“还有办法找到自己的‘有缘人’吗？”他的回答是：“我想大概命中注定我是一个人。”

这是一个性格内向，人际交往有困惑的人，如果游戏就此结束，将对他没有任何帮助，反而强化了他的自卑或自闭。

主持人原本想创设一个小小的情境，让人主动交往，快乐交流，没想到真有人把自己的不主动造成的结果归结为“命中注定”。

对于这样的案例，需要主持人在游戏中通过暗示启发或直接帮助当事人找到“有缘人”，让他体验交往的快乐，从而有信心去学习交往技巧。

3. 学生感言 · 以前交友往往凭第一印象，对有好感的人便会深入了解。

这使我无形中就戴了副有色眼镜，把陌生人分门别类。

这个游戏告诉我们，交友前的一个最基本的原则——一视同仁。

两个陌生人因“有缘”而相识，这似乎给邂逅带来一份关感。

我想以这样的心态交朋友，才能够真正交到真心朋友。

· 用一张小纸片去寻找自己的“另一半”，我们感觉游戏的设计比较新颖。

在一群陌生人中，寻找自己的“另一半”，使彼此从不认识到相互认识，了解彼此的姓名、爱好、特长等，这种方式使人感到很自然，很亲切。

· 一张张小小的纸片，牵动着一颗颗充满好奇、充满期待的心。

随着老师撒开色彩斑斓的纸片，大家开始寻找自己的“有缘人”，随之而来的更是激动和喜悦。

我们两两交谈，发掘彼此的共同点。

令大家惊奇的是，我与我的“有缘人”竟然是同年同月同日出生，真是不可思议啊！通过这个游戏，让我感觉到，我和身边的每个人都有可能存在一种默契，只是我们未曾发现，本来么，相识就是一种缘分。

让我们珍惜身边的点点滴滴吧！· 小小的卡片让我和一个新疆班的同学坐到了一起，并有机会互相交流。

认识对方，对我来说是一件很兴奋的事。

我们虽然生活在一个校园里，但以前的我们仅可能是擦肩而过的陌生人，不禁让人感叹这个游戏的神奇。

主持人说，“有缘人”就是拿到图形互补纸片的两个人。

这让我想到，在现实生活中，处处有着这样的“卡片”。

那可能是一个微笑，一个无意的“碰撞”，这些都是缘分，让陌生的人们在茫茫人海中相遇。

好好把握，好好珍惜，这会是一段美丽的友谊。

P3-7

<<学校团体心理游戏教程与案例>>

编辑推荐

《学校团体心理游戏教程与案例》的心理游戏活动不仅能用于“教师心理成长工作坊”、“学生心理成长训练营”、“家长心理成长沙龙”等培训，也可以广泛用于“班级主题班会”、“团队活动训练”等活动。

这是一本在坚实的心理学理论指导下，建立在长期实践经验基础上的有针对性、操作性、指导性的心理健康教育用书，不但适用于广大的教育工作者，同时也对社区、企业及其他有关部门和单位开展团体活动具有很大的参考价值。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>